

Thème : Une première séquence d'enseignement du basket-ball au cycle 4 (collège)

1. Constat (après évaluation diagnostique)

D'une façon générale, deux niveaux de jeu peuvent être observés :

- **Parfois la grappe** : elle se caractérise par un regroupement de tous les joueurs, attaquants et défenseurs, autour du ballon qui est l'élément de convoitise de tous. Il se forme une sorte de « paquet » mélangeant attaquants et défenseurs, qui se déplace au gré des déplacements hasardeux du ballon. Au Collège la cible est construite : le déplacement de la grappe est orienté vers la cible avec des allers-retours en fonction des pertes de balle.
- **Plus souvent le gagne terrain** : les attaques progressent vers la cible mais la zone de marque est rarement atteinte en raison d'un grand nombre d'interceptions ce qui implique de très fréquents changements de statut attaque/défense. Lorsque cette zone est atteinte, les tirs sont déclenchés dans des conditions difficiles, c'est à dire avec beaucoup d'adversaires autour du tireur. Il en découle **très peu de réussite aux tirs et des scores peu élevés**. Il y a encore beaucoup de densité de joueurs autour du ballon La défense est supérieure à l'attaque. Le jeu progresse vers l'avant surtout grâce à quelques joueurs ayant des habiletés spécifiques supérieures à la moyenne et qui cherchent à contourner l'espace de jeu effectif.

Remarque : ces deux formes de jeu sont souvent associées mais la grappe est souvent en voie de dépassement. Le caractère mixte des formes jouées est en général la règle en raison de l'hétérogénéité généralement constatée des groupes scolaires.

Nous préciserons les conduites typiques d'un élève de collège en 5 domaines :

- Les relations avec le ballon ;
- Les relations avec les adversaires ;
- Les relations avec les partenaires ;
- Les relations avec l'espace ;
- Les relations avec la cible.

1.1 Le joueur et le ballon → comment le joueur manie la balle (techniques ind. du porteur)

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ Volume de manipulation limité devant la poitrine, avec un côté préférentiel ;
- ✓ Le déplacement en dribble s'effectue à vitesse constante et toujours de la même main ;
- ✓ Alignement œil, main, ballon (pas de dissociation segmentaire) ;
- ✓ Certains élèves « tapent » le ballon paume à plat avec la main forte au lieu de dribbler : le ballon rebondit haut et conduit la main et non l'inverse ;
- ✓ Centration du regard sur la balle ;
- ✓ Très faible réussite aux tirs : shoots « explosifs », tendus, avec visée tardive, et parfois par en-dessous ;
- ✓ Des reprises de dribble, notamment dans les changements de direction (dribbles à deux mains) ;
- ✓ Passes imprécises, souvent en cloche ;
- ✓ Réceptions incertaines, souvent en déviant le ballon à une main ;
- ✓ Difficultés à s'arrêter sans marcher en raison de nombreux déséquilibres ;
- ✓ Difficultés à passer, tirer, recevoir en déplacement (les tirs sont déclenchés à l'arrêt) ;

- ✓ Le poignet n'est pas libéré : difficultés à conduire le ballon (passes, changements de direction, tirs).
- ✓ Certains élèves essaient de reproduire sans efficacité les gestes du champion (technique formelle).
- ✓ Quelques élèves ont peur du ballon, notamment dans les réceptions de passe.

1.2 Le joueur contre ses adversaires → comment le joueur attaque son adversaire, comment il défend sur lui

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

En attaque : → cherche le plus souvent à contourner le bloc défensif et à semer ses adversaires ;
→ lenteur du changement de statut attaquant / défenseur.

En défense : → prend surtout en compte le porteur de balle pour défendre ;
→ ou suit le jeu en position de satellite (= à la périphérie du groupe) ;
→ beaucoup de fautes car le défenseur pénètre dans le « cylindre » du porteur et l'empêche d'avancer avec toutes les parties de son corps (souvent avec les bras).

1.3 Le joueur avec ses partenaires → comment le joueur coopère avec ses co-équipiers

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ Jeu très individuel avec beaucoup de dribbles inutiles (peu de dribbles utiles) et avec très peu de passes intentionnelles, c'est à dire faisant l'objet d'un choix (déclenchée souvent lorsque seul choix possible = solution de sauvetage, ou par affinité avec un partenaire privilégié, ou avec un « leader » qui crie plus fort et plus souvent que les autres).
- ✓ Beaucoup de joueurs (leaders) réclament le ballon en criant (appel de balle auditif).
- ✓ Peu de démarcage : soit les joueurs accompagnent le jeu en position de « satellite », soit ils se rapprochent du ballon pour le réclamer.
- ✓ Quelques joueurs essaient de se démarquer mais en essayant de « semer » leur défenseur en courant tout le temps.
- ✓ Ce sont souvent les mêmes joueurs qui tirent au panier.
- ✓ Pas d'organisation collective en défense.

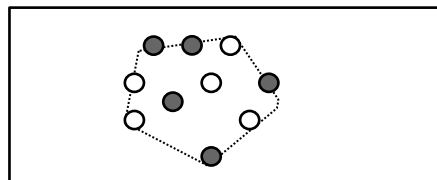
1.4 Le joueur et l'espace du terrain → comment le joueur se place et se déplace sur le terrain

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ La forme de jeu en grappe est en voie de dépassement, mais l'espace de jeu effectif reste très faible : forte densité de joueurs (attaquants et défenseurs) autour du ballon, avec quelques joueurs satellites ;

Espace de jeu effectif (EJE)

C'est l'espace qui est occupé *effectivement* par l'ensemble des joueurs à un instant donné et que l'on peut déterminer en reliant par un trait les joueurs les plus extérieurs. On peut dissocier un espace de jeu effectif défensif ou offensif. L'espace de jeu effectif est inclus dans l'aire de jeu définie par le règlement et délimitée par des lignes.



- ✓ Des joueurs ont des difficultés à se repérer dans l'espace (= savoir « où ils sont »).
- ✓ Quelques joueurs ne sont pas à distance de passe (trop loin des capacités du porteur).
- ✓ Lorsque la balle est détenue par un joueur à l'arrêt, il y a très souvent alignement des joueurs entre le porteur et la cible (dans le couloir de jeu direct).

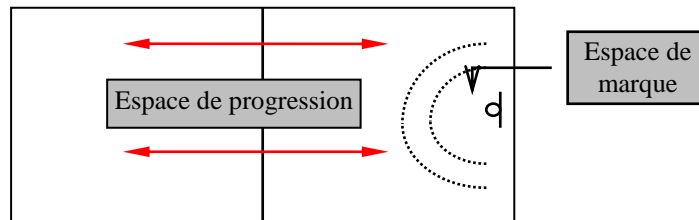
1.5 Le joueur et la cible → comment, où, et quand le joueur déclenche un tir au panier

(les joueurs partagent tout ou partie des caractéristiques suivantes) :

- ✓ La cible est construite et elle oriente les déplacements.
- ✓ Le tir est déclenché sans stratégie collective (= pas de « sélection » des tirs), souvent en dehors de l'espace de marque (dès que le joueur s'estime capable de toucher l'anneau).
- ✓ L'espace de marque se limite à 2/4 mètres du panier (avec souvent des angles préférentiels).

Espace de marque

C'est l'espace à partir duquel un joueur a des probabilités « raisonnables » de réussir son tir au panier (> 25%). C'est donc un espace propre à chacun et qui « grandit » avec le niveau de jeu et l'amélioration de l'adresse (à haut niveau il peut aller au-delà de 8 m de la cible pour certains joueurs).



2. Conditions de réalisation et d'organisation de la séquence

- Situation complexe : jeu à effectif réduit de 3 contre 3 (pour « alléger » la tâche sur le plan neuro-informationnel) sur un petit terrain de 20m par 10m ou largeur de gymnase.
- Matches de 5 minutes.
- Règlement adapté : tolérance envers les marchers, mais les contacts ne sont pas admis (« bulle » autour du porteur).
- Arbitrage à plusieurs (avec des arbitres « spécialisés »).
- Possibilité de prendre un temps mort « stratégique » par équipe et par match (1'30).
- Constitution d'équipes stables, homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein.
- L'enseignement du basket-ball doit s'adresser à TOUS les élèves, filles et garçons réunis dans le groupe-classe : parfois il faut mettre en œuvre des procédures spécifiques et contraignantes pour favoriser l'implication et la participation de tous et toutes (jeu avec ballon dégonflé, trois dribbles consécutifs max autorisés, cinq « cartouches » (= droit de tirer) par match, premier panier marqué par un joueur vaut 10 pts les autres 2 pts, score = nombre de paniers X nombre de marqueurs, etc).
- En cinquième cibles basses si possible (panier à 2m60) et petit ballon (taille 5).
- Séquence d'enseignement longue : 10 à 12 séances minimum.

3. Une EPS « soclée » : la contribution aux compétences générales (thème surtout abordé en L3 STAPS « Education & Motricité »)

« L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun (...) A l'issue du cycle 4, la validation des compétences visées pendant le cycle dans chacun des champs d'apprentissage contribue à attester la maîtrise du socle commun de connaissances, de compétences et de culture » (Programme d'EPS pour le cycle 4, 2015).

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

En situation d'opposition réelle et équilibrée

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
- Observer et co-arbitrer.
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

Compétences visées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités, et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force. • Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement. • S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant. • Co arbitrer une séquence de match (de combat). • Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions. • Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser. 	<ul style="list-style-type: none"> • Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sports collectifs avec ballon (handball, basketball, football, volley-ball, ultimate, rugby, etc.). • Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette (badminton, tennis de table). • Activités physiques de combat : lutte, judo, boxe, etc. • Prise de conscience par les élèves des analogies et des différences entre toutes ces activités d'opposition ainsi que les spécificités de chacune. • Situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle ou collective plus complexe.

4. Ce qui s'enseigne et ce qui s'apprend pendant la séquence d'enseignement

Acquisition attendue à la fin de la séquence d'enseignement : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des **choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder collectivement et régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable**, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Du pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : panier, dribble, marcher, rebond. Les règles simples (sorties et remise en jeu, contact, reprise de dribble, marcher). Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre. Le statut d'attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et celui de défenseur D. La zone de marque et la position favorable de tir. Les notions d'avant et d'arrière de l'espace de jeu ainsi que celle de jeu direct afin de se situer et circuler par rapport au porteur. Sa distance maximale de passe, celle de ses partenaires et adversaires, relativisées selon la proximité du défenseur. Sa distance de mise en danger par un défenseur afin de poursuivre ou non la manipulation du ballon. Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles. <p><u>Liées aux autres rôles :</u> L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et paniers marqués. Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque. 	<p><u>Du pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'informer avant d'agir (lire le jeu) : se situer sur le terrain, percevoir les partenaires (PB, NPB disponibles, à distance de passe), les adversaires, les espaces libres et la cible. Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut. Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 5 minutes sans perte d'efficacité. <p>En attaque : Le PB :</p> <ul style="list-style-type: none"> Choisir, en fonction de la position du défenseur proche et de sa position sur le terrain, de partir seul en progression ou d'échanger avec un partenaire ou encore de tirer. Enchaîner les actions de dribble de progression, de tir et de passe (passe dans la course du receveur) sans pression défensive forte. Maîtriser les arrêts et les pivots. Effectuer un tir équilibré et orienté à l'arrêt ou après un double pas près de la cible. A l'arrêt, tenir la balle à 2 mains, armé haut. Chercher à conserver la balle après un tir : aller au rebond offensif. <p>Le NPB :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se mettre à distance de passe (en fonction du PB et de ses capacités) pour lui offrir des solutions de passes en appui ou en soutien. Rompre l'alignement porteur – défenseur – non porteur (sortir du couloir de jeu direct) et occuper les espaces latéraux. Enchaîner un déplacement vers l'avant après un échange réussi. <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> Contrôler son engagement tout en cherchant à intercepter ou arrêter la progression du PB. Se placer et se replacer entre le PB et le panier. Chercher à récupérer la balle après un tir : aller au rebond défensif. 	<p><u>Du pratiquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel. Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB, et D. Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple. Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires. <p><u>Liées aux autres rôles :</u> L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match. Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations. S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.

5. Evaluation

PROPOSITION 1				
NOM :		Prénom :		Durée de chaque match : 5 min.
Éléments évalués	Critères	Match 1	Match 2	TOTAL
Disponibilité dans le jeu	Balles jouées (BJ)			0
Capacités défensives	Balles conquises (BC)			0
Capacités offensives	Passes qui font avancer le ballon vers la cible (PC)			0
	Tirs réussis (TR)			0
Adaptation au jeu	Balles perdues (BP)			0
Volume de jeu	Total des balles jouées (BJ = BR + BC)			0
Indice d'efficacité	(PC+Pts+BC+ BJ/2 -BP) /tps de jeu	0	0	0

PROPOSITION 2			
Nom :		Prénom :	
Durée de chaque match : 5 min.			
Acquisition attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder collectivement et régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact.			
	NON ACQUIS 0 – 3 points	EN COURS D'ACQUISITION 4 – 7 points	ACQUIS 8- 10 points
PORTEUR DE BALLE	Perd souvent le ballon. Joue seul sans lire le jeu. Passe « au hasard ». Tire de n'importe où (en dehors de l'espace de marque).	Perd peu le ballon. Prend des informations sur le jeu mais des « lenteurs » entre perception et réalisation (entraînant des interceptions). Passes et tirs réalistes : tire dans l'espace de marque. Quelques violations.	Lit le jeu et choisit opportunément (identifie les situations favorables de dribble, de passe, ou de tir). Crée le danger comme passeur, dribbleur, et tireur. Techniques individuelles qui permettent précision et efficacité (passes et réception en déplacement, tirs en course...) Réussit des paniers.
NON PORTEUR DE BALLE	Ne parvient pas à recevoir le ballon : reste statique ou court « dans tous les sens »	Offre quelques solutions de démarcage au porteur de balle : démarcage « uniforme » et/ou dans le couloir du porteur.	Reçoit souvent la balle par des démarcages efficaces : à distance de passe, en occupant les espaces latéraux, et en créant du rythme.
DEFENSEUR	Ne défend pas ou défend seulement sur le porteur de balle (suit le ballon). Pas de rebond.	Défend sur « son » joueur mais se laisse souvent déborder et/ou beaucoup de fautes personnelles. Quelques rebonds.	Défend : contrôle son engagement (peu de fautes) et gêne « son » joueur en se plaçant entre lui et le panier. Quelques interceptions. Va au rebond et récupère des ballons.

